昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第11号通巻25号
NG
namco COMMUNITY MAGAZINE
それぞれの人にそれぞれの時を…
月刊エヌジー
本物探求号
〔巻頭特集〕
WHAT'S NAMCO?
俺達のIN MY LIFE
GAME INFORMATION
アーケード
◆未来忍者◆オーダイン
ナムコット
◆キングオブキングス◆ファミリースタジアム88
ファミリーマージャンⅡ上海
古きを訪ねて…再発見!
11
NOVENBER

CONTENTS No.25

1988 11 NOVENBER

MONTHLY WORDS

〈表紙の言葉〉

古きを訪ねて…再発見!

フッと気がつくと、NGも月刊2周年を迎えようとしている。また、数々の反響を呼んでいるWHATS' NAMCO? を巻頭特集に取り上げるようになって、ちょうど一年めでもある。

一年経た今、走り続けた足をしばし休め、自分達が何処へ向っているのか確認し、軌道修正しなければいけない所にきているようだ。何かにぶつかった時、道に迷った時、人はふりだしに戻ってみる。昔を振り返ってみる。すると、思いがけないヒントに出会うことがある。

時代を翔けるナムコであってほしいと出発したWHATS' NAMCO?。ある時は挑戦的に読み手の心に大きな波紋を投げかけただろう。それはそれでよかった。みんな、自分自身を問い始めた。笑いを忘れ、真剣に考えもした。それはそれで一つの過程である。

だが、それより、もうちょっと昔に戻ってごらん? 開発者を例にあげて言えば、みんなゲームを作ることが好きで、楽しくて、それだけでゲームを作っていた時代があったね。みんな最初は、そうだったはず。時代を翔けようなんて思わなくとも、ナムコのゲームが一等、時代を翔けていた時があった。自分がやりたいから、ただそれだけの理由で、事を起こしていた時があったんだ。

たぶん、本当に時代を翔けているものには、それが認識できないのかもしれないね。

何についてもいえるが、何度もやっていると慣れてくる、馴れてくる。初めてのものは感動がある。胸がときめく、全力でぶつかる……。

何度目であろうが、初めての感動を忘れず取り組めるようになることに、これからの時代を翔けるキーポイントがあるのかもしれない。

〝初心忘るべからず〟とは中国の古人の言葉だが、今から2000年も前に説かれたことなのに、現在でもりっぱに通用し、全く古くなっていない。ということは、歴史をさか登ると、人類は、いつもここに突き当ってきたともいえる。古人がどのように、この問題を越えていったのか、探ってみるのもおもしろいかもしれない。〝言うは易し行うは難し〟(これも古人の言葉だね 昔の人はすごい!)で実際に、容易にそれが出来るわけがない。

だが、これは、青年期から成熟期にはいったナムコが、越えなければいけない課題かもしれない。(S子)

THE SPECIAL

WHAT'S NAMCO? ―― 3

俺達のIN MY LIFE
ナムコ寮 訪問インタビュー

GAME INFORMATION

ARCADE

未来忍者 ―― 6

オーダイン〈開発者インタビュー〉 ―― 8

namcot

キング オブ キングス ―― 20

ファミリースタジアム'88 ―― 22

ファミリーマージャンⅡ上海 ―― 23

TOPICS

AMショー ―― 10

ENTERTAINMENT

元気新聞 ―― 11

◆雑貨屋 ―― 13

◆オタンコナス ―― 12

◆チャレンジマン ―― 11

◆English Express ―― 17

◆ラジアメ通信 ―― 18

ロケーションネットワーク ―― 24

GARARY

ART作品発表 ―― 19

◆ドラスピフィギュア優秀作品発表 ◆ぬりえ大会

VOICE OF PLAY

小西秀樹 ―― 27

NG入手方法

NGの発行日は毎月25日。全国のナムコ直営店で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分切手を同封して、〒146 東京都大田区矢口2-1-21 NG編集室「NGO月号お届け係」まで

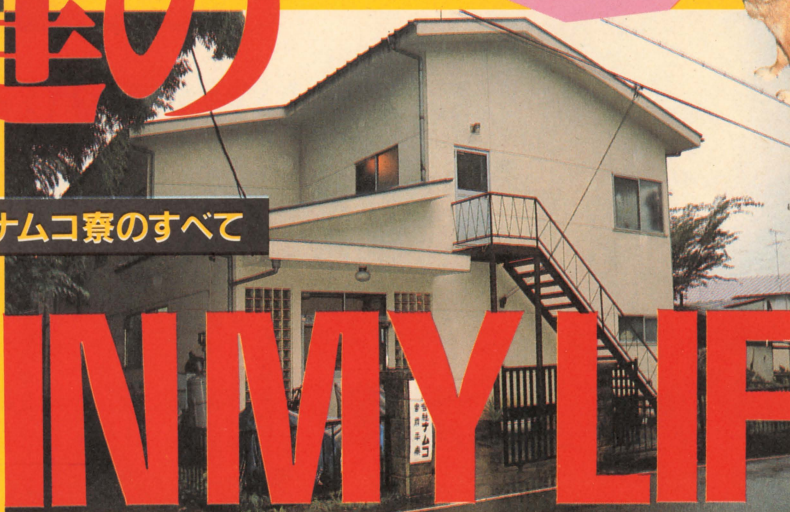
STAFF:Editor in chief 杉本郁子 Editorial Director 北原香里 Editor 高島千恵 Layout 望月晴代 Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡 匠 Assistant Editor 森 芳子・金田美佳子

俺達の IN MY LIFE!

知られざる世界、ナムコ寮のすべて

ここ川崎市の宮前平にある男子寮には、明日のナムコを担う若いパワーがみなぎっている。そんな彼らの私生活にズームイン！

独身男性にとってやっかいなのは毎日の食事。ここでは、いたれりつくせりのサービスが。

寮のアイドル・ナナちゃんは、いつもみんなの人気者。番犬としての任務も遂行している。

若さの秘訣は？

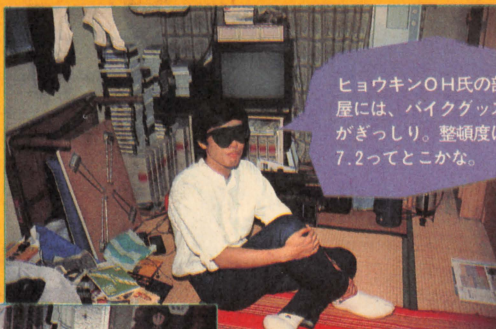
寮母さんとしてもう20年近くもナムコの社員を見守り続けている宗仲さんに寮生の素顔を語っていただきながら、シークレットゾーンに突入だ。

「ともかく気持のいい人ばかりでね、明るくて陽気で、息子が大勢いるみたい。毎日がとっても楽しいの。だから、いつまでたっても若くいられるわね。ちっとも年を取らないのよ(笑)。裏に竹林があるんだけど、春には全員で竹の子堀りに行ったりしてね、家族みたいにしてるわね。」と、本当に若々しい宗仲さん。

寮生の移り変わりについては？。

「そうねぇ、今の子達の方が裕福になったかしらね。持って来る荷物が随分豪華になっちゃって(笑)。オーディオ類なんかが部屋中にいっぱいでしょう。それに全体におとなしくなってるわね。昔は、彼女を連れて来たりする人もいたのよ(笑)。」

アットホームな雰囲気はどうやら宗仲さんのお人柄によるところが大きいようですが……。

「いえね、寮生に限らずナムコの社員てみんな良い人達ばかりでしょう。気持がね。だから私も気が付いたら20年も居ちゃったのよ。これは、社長さんのお人柄なんでしょうね。社長さんが良い人だからみんな安心して会社の為に働けるのよね。私もこれからも、ずっとずっとここで働いていたいわ。」と、語る宗仲さんの笑顔は少女のようでもある。

単身赴任中のイタリアントマトの四辻さんも、ちょっぴり老けてはいるが立派な寮生だ。

▶ナムコを陰で支える、肝っ玉母さんこと、宗仲さん。明るい人柄が人気の秘訣です。

救急車事件にアゼン

「最高におかしかったのは、吉富の救急車だよな。夜中に突然、『腹が痛い』って騒ぎだしたもんだから、みんな大慌てで『食中毒だ』だの『盲腸じゃないか』だのって心配してさ、救急車を呼んでとりあえず病院に担ぎ込んだら、ただの便秘だったんだ(笑)。そんで、う○こをして帰って来てるの(笑)。」

某氏の暴露に吉富店長は、「違うよ、風邪だったんだよ。」と必死の抵抗を試みたものの、「そうそう、それで歩いて帰って来たんだよな。俺達なんか、寮の食事を疑っちゃったりしてさ、食中毒だ、なんて‥‥。ひんしゅく者だよな。(笑)」どうやら、この勝負吉富店長の負け、ってな訳でお次ぎの話は‥‥。

「昔はさ、7人位しか寮に人がいなくてみんな二部屋づつ使ってたんだ。優雅だったよ。洗濯物を干す部屋だの、たんすなんかを置いておく衣装部屋だの、マージャンの部屋なんかもあってさ‥‥。マージャンといえばね、ここを出て行ったヤツでマージャンをやりに通って来るのがいたなあ。電車に乗ってはるばるやって来るんだけど、座椅子を持参な訳だ、これが。とんでもないよな。(笑)」やはりこの寮には、離れがたい何かがあるようで‥‥。

「毎晩、風呂に入りに来るヤツもいたよ。最初はみんな気が付かなかったんだけど、何かおかしい。と思ってたら、そいつは出て行ったヤツだったの。」エーッ驚き桃の木、自由に出入り出来るなんて。

「ナナ(番犬?)がしっかりしてるからさ、知ってる顔には吠えないんだよ。だから、一度寮に住めばナナに関してはフリーパスだね。(笑)例え、どんなにいじめてもさ‥‥。」いじめるって?

「ここだけの話、おばさん(宗仲さん)には内緒だけど、めんたいこを食わしたことがあったんだ、すんごい辛い本場福岡のやつ。そしたら大喜びでしっぽを振っていくらでも食ってやんの。あいつ味覚っていうもんがないのかね。(笑)」

個人差攻撃で本音が

「結構、個人主義だから、住み易いよなぁ。寮則なんかもないし、監視もないし‥‥。」規則については、寮の名誉の為に補足しておくと、本当はあるのですが、誰も気にも止めていないというのが現状らしい。

「一つ屋根の下で同じ釜の飯を喰ってるんだけど、知らない人も居るんだよな。生活のパターンが違ってると全く顔を合わせないからね。食堂か風呂しか社交の場がないからさ。」唯一社交の場であるお風呂で人間性を再発見することも‥‥?

「豪快なのが渡辺さんだよね。自分の部屋に戻らずに、帰って来るとそのまま風呂に直行するの。脱衣場に鞄が置いてあってさ。(笑)めん

What's NAMCO?

▶アニメポスターの貼ってあるドアを磨きながら、ゲームアイデアをひねり出すキョンシー

どくさがりなんだろうなぁ、ほんのちょっと部屋に戻って置いて来ればいいのに。反対にのんびりしてるのがOHさん。1時間も入ってるんだもの。よくのぼせないよな。」

ここらへんの性格は部屋の中にも良く現れているようで、ワーストワンの誉れ高い、ガンノスケこと渡辺氏にスポットを当ててみた。

「えっ俺の部屋?それなりに整頓されてると思うけどなぁ。この前事故に遭って、足にギブスをはめて戻って来た訳よ。もう痛くて痛くてフーフー言いながら、そしたら寝る所がないんだよ、これが。おばちゃんは『ほら、そこ早く片付けて』なんて言ってるしさ、先ず部屋の掃除から始めて、闘病生活に入りました。(笑)でも、そんなに汚いかなぁ。」そうだそうだの声が多々あり。何といっても若い独身男性のこと、かびの生えてしまうような事件も・・・。

「あっ、あるある。しばらく前の話だけど、部屋に入ると甘酸っぱい臭いが、どこからともなくプーンと鼻につくんだよ。1週間位ずーっと・・・。で、おかしいなと思ってあちこち捜したら、ごみ箱の底でティーパックがへたばってかびてた。(笑)」と、自らの体験談を語ってくれたのは、OH氏。続けて吉富店長も・・・。

「さっき物干し部屋の話がでたけど、実は、あれを始めたのは俺なんだ。ロープを張って洗濯物を干してたのはいいんだけど、部屋にかびが生えちゃってね。知らーんぷりしちゃったけど、あれって4号室なんだよな。」どうやら現在のOH氏の部屋。たたられてるね。

「でも、不思議だったのは、いつの間にか洗濯物が増えてたりするんだよね。」吉富店長の声を遮るように、

「すいません。それは私でした。」と、犬氏。

寮外もまた楽し

「寮生活とは直接関係ないかもしれないけど、オートバイにまつわる事件も多かったよなぁ?」と、犬氏。

「免停事件もあったね。1週間しかずれないで、吉富と俺が捕まったもんなぁ。それに裁判所に行ってやっと免許証を返してもらったその帰りにまた、捕まったこともあったし。(笑)」寮の古参、吉富店長と犬氏は妙に気の合う迷コンビ?

「不思議なことって、俺(犬氏)が目を覚ますとなぜか吉富が俺の部屋にいたりするんだよな、あれっ何?」

「こたつに勝手にあたってたりして・・・(笑)。」とまあ、楽しい話の尽きない宮前平寮ではあるが、この続きはまたの機会ということで・・・。

取材後期/NG読者の皆さんに、素顔のナムコ社員を知っていただこうと、突撃レポートをお届けした訳だけど、どうだった?会社ではそれぞれ開発やら営業やらとセクションの違いこそあれ、一つ屋根の下で暮らすってのは友情も深まるし、お互いの仕事の内容を知る上でもプラスになることも多いんじゃないかな。それに、この和気あいあいとした雰囲気ってとってもいいよね。寮費は安いし、食事はおいしいし、おばさんはいつも温かく見守ってくれているし、羨ましい限り。

PS/寮生同士の友情にひびを入れない為にも、あえてNGへの密告者の名前は伏せさせていただきました。しかし、話し口調で大体は察して下さいな。あしからず。

特別付録大討論大会

営業代表・吉富店長と開発代表・清水大名人の本音を・・・。

大名人「好きなことをやってるってのが開発だよね。乗ってる時は睡眠時間2時間位でも耐えられちゃう位楽しく仕事出来るってのは、恵まれてるね。」

吉富「期限に幅があるってのが羨ましいな。我々なんか時間が命みたいなところがあるからね。最近、営業では意識革命みたいなものが起こってきていてね、いい方向に若い力が生かされるようになって来ているんだ。」

大名人「営業はスタートラインが一緒ってのが序列が守られてる秘訣なのかな?開発なんかわりと感覚が勝負みたいなところがあるし、それに新人が全くの新米じゃないしね、今の人達で開発に入って来るのはもう、子供の頃からパソコンに馴れ親しんだ、ある意味ですでにプログラマーなんだよね。だから、配属になってから始めた人とではすでに差が出来てるんだよね」

吉富「そうだね。営業は入社してから、先輩の歩んだ道を歩いて、体で仕事を覚えて行くものだからね。」

大名人「最近は各分野で優れた人材を求める声も高まってきているし・・・。」

吉富「そうだね、特殊技能的知識をもった人材が、これからは有利になるかもね。」

大名人「古い物へのこだわりの中から、さらに新しい時代のニーズに答えなくてはいけないってところで、厳しくなっていくと思うな。」

吉富「でも、頑張った分だけ自分に跳ね返って来るっていうのは、どの部署にも共通していると思うな。」

大名人「そうだね、開発の場合、完成度のある仕事ってのはやりがいがあるし……。」

吉富「我々も、現場に居ることで反応が手に取るようにわかることが、勉強になるね。」

大名人「お互いにベストな仕事につけたってことかな?」

吉富「まじな話をしちゃったね(笑)。」

※寮規定/場所・神奈川県川崎市宮前平(ナムコ本社から約1時間)。寮費1カ月5,000円。期間・入寮から5年間。年齢制限・30歳。

速報！ 未来忍者

◀白怒火（しらぬい）

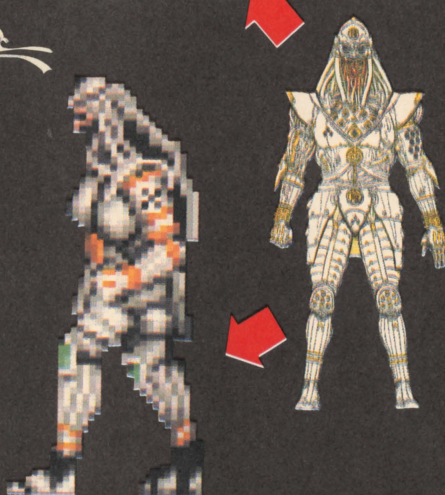
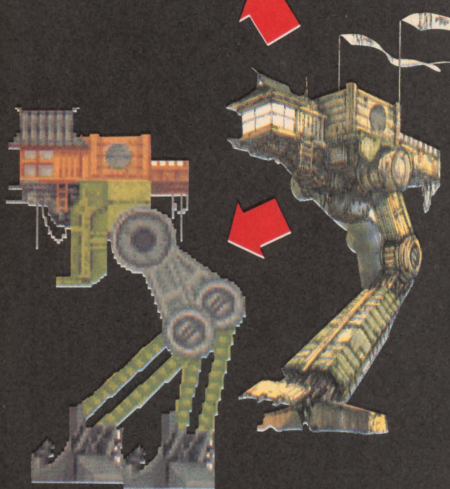
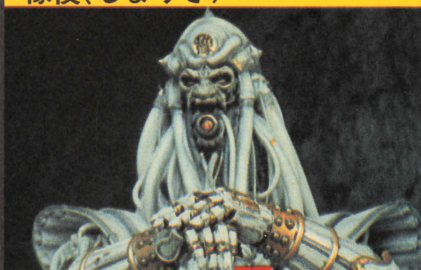
12月、ゲームセンターに登場

▲雷鳴（らいめい）法師（ほうし）

待望のゲーム「未来忍者」、ついに登場！
ナムコ・オリジナル映像にその魂を宿し、
今再び戦いの灯をともしに帰ってきた！

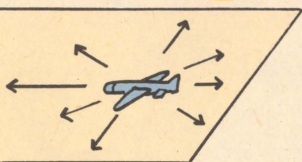
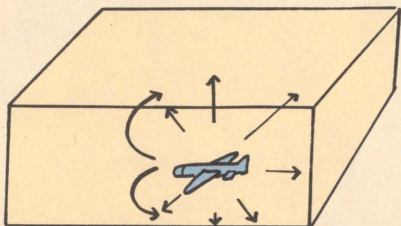
映像にも発展したゲーム『未来忍者』のキャラ達をオリジナルイラストをもとに、ゲーム版・映像版と、三段階で紹介しちゃおう。もう、涙もんだぜ!!

神社ウォーカー

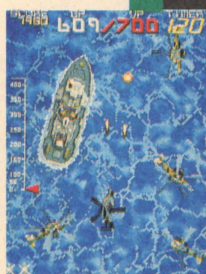
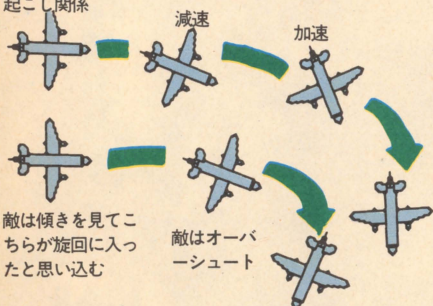
橡伎（しょうき）

あの、キャラ達もこんな忠実な姿で生まれ変わって再登場だ！

えーっ、どうしてこんなにリアルに再現出来るの？　三次元のキャラと二次元のキャラの同時進行、ほとんど不可能、と思ってたでしょう。しかし、こーんなに精密なイラストからビジュアル化すれば……。

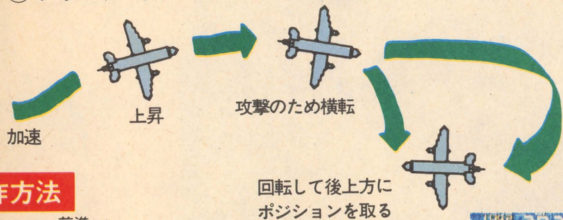
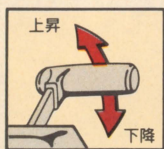
さらに戦力UPのメタルホーク3D TAKE OFF!! 攻撃パターンここが違う!

これまでは敵が３Ｄに見える効果はあったが、移動は２次元の中でのみ行われた。

今回新しく３次元に自由に動けるようになり攻撃力倍増。

攻撃方法

①サイド・フレア・クイック・ストップ戦術

横方向引き起こし関係

②ウイング・オーバー・アタック戦術

操作方法

上昇
下降

黒鷲軍の機忍たち

ビジュアル担当者 YANAGI談

ビデオストーリーとゲームの融合を計った、ナムコ初のクロスメディア製品「未来忍者」ですが、その完成までの道程は決して平坦なものではありませんでした。一つのキャラクターがゲーム以外に映画でも活躍する事を想定して、ドット絵を起こすという困難は筆舌に尽し難く、ビデオを見ること数十回、スタッフは台詞を暗唱してしまい「未来忍者ごっこ」すら可能に…。願わくば、プレイヤーの皆様には、どうか最終面まで戦い抜き、像伎や雷鳴法師の勇姿を御覧いただきたい。

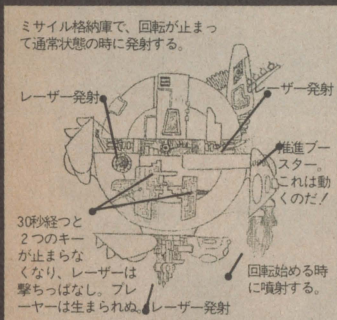
オーダインを開発したゆかいな面々

コミカルシューティングゲーム・オーダインがいよいよキミ達に届く。そこで、一つのゲームが作られる過程でのスタッフの秘話を一挙に大公開。ゲームはこうして作られる。

企画担当者 緑の王子さま

企画を立てる上で、まず最初に頭に置いたのは、明るく楽しいゲームを作らなくちゃってことだったね。親しみ易く誰からも好かれる、クラスの人気者、みたいな感じをイメージしたんだ。

そして、最近とみに難易度を増しつつあるゲームを、本来の簡単に楽しめる物にしたいと思ってね。そんな訳で、対称は小学生以上。小さな子供でもワクワクしながら遊べる設定。あんまり難しくしちゃうと小さい頭がパンクしちゃうかも知れないからね(笑)。

ビギナーも十分に楽しめると思うよ。そしてこれをステップにして、ゲームの魅力を分かってもらえたらいいな。

勿論、もっと広い対称にも楽しんでもらえると思うな…。対称の層を絞らないことによって、色々苦情のでたゲームも過去あったけど、これはそんな心配はいらない筈さ。

昔はゲームが好きだったけど、最近になって操作が難しくなりすぎて、いつの間にか離れて行ってしまった人達が、もう一度ゲームの魅力に引かれて戻って来てくれたらな、と思ってる。

さらに言わせてもらえるなら、キャラクターの個性がそれぞれよく出ていて可愛いんだよ。音もアップテンポでポップな感じに仕上がっているし。

これは僕自身の将来的な希望なんだけど、アニメの風の谷のナウシカやラピュタの様な心に訴える物をゲームにしたいんだよ。笑いの中にホロリとした人情味のある様なそんなやつを表現出来たら最高だよね。

このオーダインは、そのための第一歩にしたいな。

最後にもう一つ。このゲームのエンディングは、緑化運動をテーマにしてるんだ。演出不足だと思うけど、失われつつある緑をもっと大切にしよう。と、エンディングがあなたに語りかけますよ(笑)。

▲緑の王子様の企画資料の中から見つけたラフスケッチ。敵キャラ"マイク"の中は、こんなふうになっていたのか。一つ一つ意味があるんだね。

プログラム担当者 K太くん

まず最初の段階で、ドラスピと同じ基板でやるか、システムIIを使うか迷ってね。結果はIIを使ったんだけど、僕にとって初めての16ビットだったので、正直なところビビりったよ。

ポールポジションあたりを見て、凄そうだったんで、敷居が高かったってとこかね。喰わず嫌いだったんですよね。

実際に手掛けてみたら、すっかり気に入っちゃったよ。CPUパワーが違うからね。

大変だったのは、スタッフが多く、しかも絵自体も通常より多かったんでまとめるのが一苦労。頭が混乱してしまって、実際(笑)。

しかし、大勢の人とプロジェクトを組むと、これまで知らなかった部分の性格がわかって「こいつ、こんなヤツだったんか」みたいに、本音で接することが出来るなんて、再発見もあったりして、また、楽しいものだよね。

サウンド担当者 めがてん

元気で明るい雰囲気の曲を作っただけ。なんて、簡単に言えたらいいんだろうけど、他のどのセクションの人もみんな、妙に力が入っていて、何度も何度も変更があったんだよ。

当初は、あのひげダンスのイメージで進行していたんだけど、どうしてもイメージが浮かばなくて……結局「いい乗り」でポップな感じを思い浮かべて作ったんだ。

それに、画面の背景がガラガラ変わるので、それに合わせて曲の方も次々と何回も変わってね、全部併せたらそれだけで、LPが作れちゃうんじゃないかな。

さらに個人的な問題だけど、メタルホークと同時進行だったので、頭の切り換えがしんどかったね。全く正反対のゲームなんだからね。

そんなこんなで、完成したのがこの作品。と言ってもまだお聞かせできないのが残念。画面の明るいイメージにピタリとはまった「いい乗り」の曲になって一安心ってとこかな。

最終的には、みんなの楽しめる曲になっている筈なんだけど、みんなは、どう感じてくれてるかな。

ビジュアル担当者

せむしこもりや改め

てんこもりやーん

開発の段階でストーリー先行ではなくて、珍しくゲームにこじつけたストーリーなんだ。だからキャラクターもこじつけにこじつけて(笑)。

新しいキャラを決める時って、結構個人的趣味だけだったりするんだよね、これがまた。特に女の子の場合になると、大変。みんな自分の好きなタイプにしようとして、必死なもんだから。

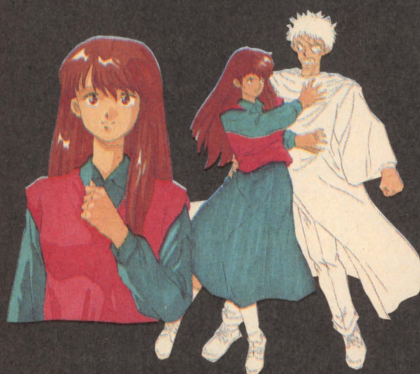
今回も、日本的なそそとした美人派とクリッとした可愛子ちゃん派と二つに分かれてしまって、どっちも最後まで譲らなかったんでね。双方の言い分を取って出来あがったのが、香奈ちゃん。どうです、けっこうOLしてるでしょ? こんな女の子の為だったら、火の中水の中だよね(笑)。

助手の珍さんに関しては、中性的なイメージを大切にしたんで、リボンをつけてみたんだけど……。セクシーかな?(笑)主人公の泊君と珍さんのイメージカラーは、ピンクとグリーンといったビビッドカラーに決めた訳だけど、これは2人の個性的な違いを出す為と、画面で目立たせる役割があるんだよね。けっこう脳みそ使ってるんだよ、これが。

他の脇役達も個性豊かで、悪人クボタなんか、いかにも性格悪そーだもんね。クボタのモデルは何と力石とおるなんだよ。これは、僕の固定観念。悪っていうとすぐ力石が頭に浮かんじゃうんだ(笑)。眼帯もその一つの小道具。僕の中のイメージで、有無を言わせずに決定しちゃった。

僕の一番のお気に入りキャラは、ドリームCO、LTDさ。なんとなく、そのへんにあるおもちゃみたいで……。

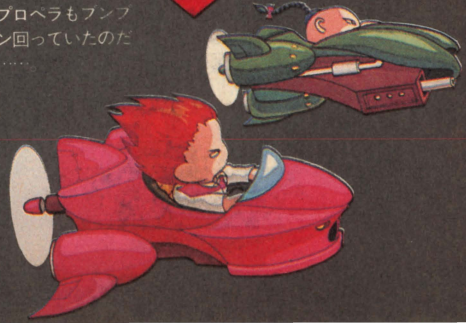
まあ、そんな具合で、でビジュアル面では、発想力がものを言う訳なんだ。ゲーム全体のストーリーを一早く把握して、自分の中でどんどん膨らませていってこれだ! って感じのキャラを作り上げる。勿論、みんながバラバラではだめ。通しのキャッチを頭に入れてあーでもない、こーでもない、って知恵を絞り合うんだよね。オーダインの場合は 元気が良くて明るいって感じかな!!

▲イカリ狂った珍さんに、泊博士が、待った! のポーズ。なかなかユニークな主人公キャラクターに、笑いがトマリませんわ。

▲マドンナ役の香奈ちゃんの、さわやかなお色気は、ゲーム全体を盛り上げてくれるゾ!! うー。クボタに気をつけてネ!!

◀悪の代表・クボタ

▲時計をイメージ化

出撃だよ〜ん。

ボツになってしまったマイシップの原画。色も渋目でプロペラもブンブン回っていたのだ……。

the 26th AMUSEMENT MACHINE SHOW

イベント情報▶▶第26回▶▶AMショー

新作ゲームが勢揃い！今年のナムコは期待大！

去る10月5日、6日の2日間、「第26回アミューズメントマシンショー」が、東京、平和島の流通センターで行われた。アミューズメントマシンショー、略してAMショーと呼ばれるこのショーは、業務用ゲームメーカー、遊園施設、遊園遊具の各メーカーが、この秋の最新作を発表するというショーなのだ。業界関係者、マスコミ関係者がひしめくプロたちの世界、当然一般の人は入れない。

ナムコから出展されたのは、アーケードゲームが、メタルホーク、オーダイン、プロテニスワールドコート、スプラッターハウス、フェイスオフ、ホームランコンテスト、未来忍者の7機種。その他では、ビックフット、ブラックホール、テンカウント、ワニワニパニックなど。

ナムコのブースは終始、人がいっぱいで、多くの人々の注目を集めていた。なかでも、世界初のハイビジョン用のホームランコンテスト、そして超体感シミュレーションのメタルホーク、プロモーション用のアニメも放映された未来忍者などが、もの凄い人気だった。なにしろ、人・人・人なのだ。多くの人々に期待されるナムコって幸せものだね。

さて今回のAMショー、全体的には、レースもので画企的なものがあった他、シューティング、アクションとも秀作が目立ったが、コミカルなものは少なかった。アイデア面ではピンボールが素晴しかったね。

S氏の感想

「ナムコさんの先進性、そのエンターティナーぶりには、毎度のことながら驚かされます。これからも、より大きな躍進を期待したいですね。」

▲ブラックホールに夢中の子。実は中村社長のお孫さんなのだ。アットホーム・ナムコ!?

▲これが新作メタルホーク。ステージ上のテレビ画面にプレイ中の様子が映し出される。

▲ナムコゲームの説明をしているインストラクターのお姉さん方。つい目がいっちゃう？

▲こっちはスプラッターハウスのコーナー。いつ出るかはまだ未定だけどお楽しみに。

NAMCOインフォメーション

新製品

『美声ホン』もっと電話で遊んじゃおう!!

無限のボイスチェンジが出来る電話
これでキミは、声の怪人百面相!?

ボイスチェンジって何？　その名の通り声が変わっちゃうってこと。来春ナムコから発売する「美声ホン」は、電話機のつまみを操作すると、キミの声が上下1オクターブも変化するスグレモノなのだ。シブ～イ低音から、ヒョウキンな高音まで、思いのままの声でおしゃべりを楽しんじゃおうってわけ…。

突然、友達にアヒルのような声でTELしてびっくりさせちゃうなんてこともできるし、イタズラ電話やしつこいセールスマンには、威厳のあるお父さんや小さな子供になりすまして、撃退!!　なんて技も使える。

しかも、通話中にピンポン、ブーといった音を出したり、最後にかけた番号を記憶しておいて、ボタン一つでかけ直せるリダイヤル機能もついて便利さこの上なし！

電話は単に用件を伝える通信の道具じゃないんだゾ。新しいコミュニケーションツールとして、おっしゃれ～な遊び方だって出来るんだもの、もっと会話を楽しんじゃおうよ。

（価格未定）

ヤッター！
『美声ホン』の
テレホンインフォメーションがきけるよ。
03-756-6853に
ダイヤルしてみよう！

▲ボディは、グレー、イエロー、ピンクの3色

祝・試行錯誤の2周年!?

いろいろあったネ

遊びをクリエイトする元気新聞

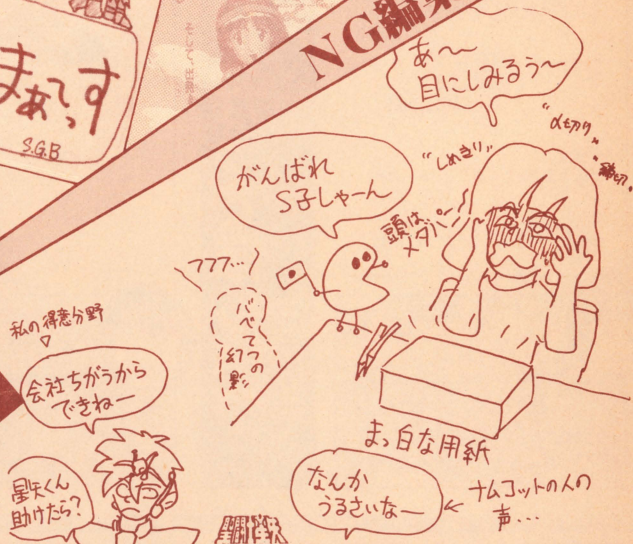
え、もう2周年？ ついこの間一周年を迎えたばかりだと思っていたのに…。この2年間積んできた良いところを生かし、3年目は、さらに、ワンステップUPといきたいね。

月刊NG 創刊2周年記念 バックナンバープレゼント

合計100名様

宛先…バックナンバープレゼント係

NG編集室裏話

あ〜 目にしみるう〜
“〆切り” “締切。”
“しめきり”
がんばれ S子しゃーん
頭はメダパニ
フフフ…
バベルの幻影
私の得意分野
会社ちがうから できねー
ま、白な用紙
星矢くん 助けたら？
なんか うるさいなー
ナムコットの人の声…

CHALENGE MAN '88

経過報告より

ドラゴンスピリットクリアー物語

108号 チャレンジマン めぐちび

きゃっほー！ ドラスピ念願のクリアー達成！ へへのへっーC・M108号めぐちびです。

7/15 この日はちょっくら東京に友達と出かけて、いろんな所へ行ったんです。大きなゲーセンがあったので入ってみると、そこにドラスピがあったんです。旧バージョンはしばらくやってなかったけど友達に強引にやらされ（実は内心イヤではなかった）AREA1、AREA2…と、と-と-AREA9に突撃！ さっきまでうるさかった友達も画面にくいいってる。壁ねけ、ヤリ抜けをつかい、バゴスを1回、ダメージうけたけども初めてクリアーし、後半からも調子がよく、最後の最後のパワーアップアイテムが〝FIRE BREATH〟。内心イケルっ！と思った。三首竜ヒュドラーを簡単にたおし、ついに魔神ザウエルの所へ！ レバーをもつ左手が汗でぬれている。周りにはいつしか人だかりができてる。―魔法陣からザウエルが出てきた！ 〝いくぞ！FIRE BREATHっ〟思わず叫んでしまった。「グアーッ」この間、約5秒。ついに我が宿敵ザウエルをたおした！

ENDINGのアリーシャの顔が、他人のPLAYでみるものよりも、にこやかの様な気がした―。

オタンコナスのコーナー!!

ハ〜イ! みんな元気?? ナスのおいしい季節になったわね。今月もS子が2つばかり、へんてこなナスを見つけたわよっ。早くみんなも、自分で探したナスを送ってきてよね、待ってるからさあ…。よろしゅう!

ワールドスタジアムをファミコン化するのは、やめてほしい!

沖縄県　上原隆壱

私は、この間メトロクロスの歌を作りました。今度、それをテープにして持っていきます。それと、エイリアンをマンガ化して改良した「ブタリアン」というものもいっしょに持っていきたいと思います。

それから、勝手で申し分けない話ですが、「ワールドスタジアム」をファミコン化するのは、やめた方がいいと思います。というのは、ワースタは、ファミスタを「ゲーセン化」しただけのことですから、やめたほうがいいわけです。

でました! 上原隆壱…。2カ月続けての登場!! キミは、いったい何歳なの? S子の予想では、中二ぐらいかな? 最近、あまりみられなくなったわら半紙(茶色くって、消しゴムで消すとすぐボロボロになる紙。昔の答案用紙って、みんなコレだった。)に2Bぐらいの鉛筆で、これまたすごい筆圧で、こんな内容のことが書いてあるから、すごい迫力なの。実物を見せたかったんだけど、とにかく読解困難な字で……やめた。

こんな手紙を出してくれるキミが作ったものだから、メトロクロスの歌も、ブタリアンのマンガも期待大よ。

ちなみに、ワースタのファミコン化は、やめるも何も、そんなこと考える人、今のところナムコにはいませんので、ご安心を。

パックマンのえさは、食品保存料?

発見者▼大阪市/たおやま

あっ、これ知ってるよっ。お菓子なんかに入っているアレでしょ。アレって、食べられませんって書いてあっても、おいしそうなのよね。パワーエサだったのか。

NGも週刊になってほしい?

埼玉県/ピストル大名

在庫がないそうで
手に入れられませんでした
もしあるならTEL下さい。
かいますから。ベラボーマンが
ナムコで一番おもしろい!
NGも週刊に
なってほしいっー

遊びのクリエイターnamcoFANCLUB

〒360
埼玉県熊谷市大字肥塚
1392-4
堀口裕文ピストル大名

……あっありがとう。と——っても、うれしい意見よっ。S子が不死身だったらね。季刊、隔月にしようかと考えている時に、この意見は、あまりに斬新だった。

CHALENGE MAN '88

9号チャレンジマン グッドラッグ

経過報告より

ドラゴンスピリットクリア物語

私は、筐体をやりやすい位置にずらし(よく店長に「カンベ〜ン」と言われる)、50円をながしこむ。アムルが変身する所で「今日こそ、今日こそザウエルをケットバそーぜ。」と思う。3面でパギャー(パギャーとは死ぬことである)、6面でパギャー、8面でパギャー、パギャー。で、9面。ヤリに気をつけながら進んでいく。「しまった〜。」私は声をあげた。トラップにひっかかったのだ。そこへメンバーの文ちゃんが。「おーやってるなー。パギャるぞ〜」とその通り、パワーアップなきブルードラゴンの悲劇、2匹はあっけなく同じ所でパギャった。「くそー。今日も。」という言葉が頭をよぎった。「女神イシターよ、我に力を。」とつぶやく。いつもの通り、困った時の大仏、バニー丸樹さん。これぞ本当の神、太陽神アーリアをけっとばし他の神の力を借りる。なんてやろーだ、まったく。しまった。また一つ当ってしまった。しかし、私は、首2本、ファイアー1段パワーアップと、この上ない良い装備になった。私はたたいた。たたいてたたきまくり、こすった。高まる鼓動。汗が出て来る。パワーアップして初めて会うザウエル。ぼろぼろの時にしか会った事のないザウエル。3度目のトライ。今日はしんちょ〜にやる。ザウエルが現れた。私は執拗にレバー

雑貨屋PARTⅠ
MSX2について

僕がお答えしましょう

俺の意見を聞いてくれ!

アーケード版そっくりの移植、そして新たなるM-SSON、大変うれしく思います。あのアンドア・ジェネシス3機、デロータ（と言ったかな?）10機程搭載した空母（かな?）、そしてソルグラード・ゼオダレイを含む新キャラなど見ていると、どんなゲームになるのか楽しみです。

そこでいくつか意見が言いたいのです。

1、空中のボスを入れてほしい。アンドア・ジェネシス、ガルーダーク・ジェネシスなど、ブラスター一発で死んではおもしろくない。ぜひ、ザッパーの連射で倒すボスが欲しい。

2、むやみやたらバリアはやめて欲しい。たとえば、ゲーム中2・3回シオナイトが出てきて、それがバリアになるなど、スーパーゼビウス（ファミコン）のように、あんなにためられてはかなわない。ゼビウスのおもしろさは、ひたすら弾をよけまくりつつの、攻撃にある（と思う）。

3、1ドットスクロールをお願いしたい（悪くても2ドット）。

4、“なぞ”はやめて欲しい。

5、（願望）スーパーゼビウス（アーケード）になるモードを入れて欲しい。宇宙空間で戦う、夢のような事が出来たらいいな。アンドア・ジェネシスよ、移動してくれ。

河野名人　ずばり、君の意見はあたっている。もちろん—ドットスクロール、自機の動きもスムーズすぎるくらいスムーズだな。おまけで付いている、今までのゼビウスと比較してもわかるけど（当然、買ってからッ）、十分ゼビ、ゼビしてるから、迷うなんて言う事はありません。このゼビ、ゼビしているというのが、この「ゼビウス・ファードラウト伝説」の売りだから、まちがいないよ。

何でも僕に、聞きたまえ!

▶広島県　福島直樹くんの作品
はっはっきりいって無気味だ。だが、キミはひょっとしたら、本当のブラックナイトの性格をつかんでいるのかもしれない。どんな性格かだって？　イラストからわかるだろ。

▲長野県　B・Y-NEKOくんの作品。ワクのデザインが非凡だね。きっと先月、号のMSX　SCOOPをヒントにしたんだろう？　うん。そうに違いない。

▶栃木県　仮面のバカ影の作品。実はこのドラゴンは、ピンク色なんだ。なぜ、僕がドラゴンの口の中にいなければいけないのか…。

◀大阪府　原田成規くんの作品。3コマめから4コマめの展開がすごい。なぜそうなるのか、詳しく説明しておくれ!

を動かし、ボタンをこすった。バーン。ふいにザウエルはいなくなった。やった、倒したんだ。気がつくと、メンバーの文ちゃん、山さん、ぐちょの三人が見ていた。「やったな。」「とうとうやったか。」「やる～。」と声をかけてくれた。目が熱くなった。こんなに苦労しながら最後までやっつけたゲームははっきり言ってなかった。「アクションの天才、シューティングのタコ。」と言われ続けたボクのクリアー。源平討魔伝は一番にクリアーしたのに。「アムル～。」と言い、かけ寄って来るアリーシャ。人のエンディングを見た時、絵はカラーの方がいいのにと思った。おまけで出てくるゲームの名前、なつかしかった。店長がやってきて「やったなー。君もとうとうクリアーか、よくやった。じゃ約束どうり、ドラスピは春休みで終りだ。今日はおごろう。」と言ってくれた。ボクは、6番目のクリアーだった。そしてボクの街にドラゴンスピリットはなくなるのでした。チャレンジマンNO9、Goodラッぐ時田直樹、チャレンジ目標の一つ、ドラゴンスピリットクリアー成功。1988・4・1

S子　めぐちびもグッドラッぐも、クリアした時の喜びが文面にあふれているわね。ところで……。経過報告のないチャレンジマンは、元気なの？　もう一回、4月に決心したこと思い出してよね。チャレンジマンに登録してなくても、何かにがんばっている人の報告も待ってるわよ。

雑貨屋PARTⅡ ゲームセンターNG ナムコ…について

道頓堀Cクラブ再来か、ナムコの直営店発見！

前略、突然ですがお便りします。九月某日、午後七時。弟が突然「お兄ちゃん、西友の四階にキャロットらしき店があったで」と言った。おまけに「そーいゃNGよーけあったなあ」。その瞬間顔がひきつった。「NG」その一言が俺の心を動かした。しかし、俺の弟はおスミ付きの嘘つきなので、信用できなかった。

しかし、昔から「百聞は一見にしかず」と言うので行ってみた。午後七時を過ぎているので、四階のレストラン街しか開いていなかった。とにかく弟の言っていた場所へ行ってみた。その場所を見た瞬間、「俺は夢でも見てんのか?」と自分の眼を疑った。しかし、どこをどう見ても、ナムコの直営店という感じだった。そして「モーターマンクラブ」という名の店へ入って行った。そこで見たものは、大量の「NG」だった。店を出て辺りを見回すと、「サンダーセプターⅡ」「ポールポジションⅡ」「ペーパーボーイ」があった。他に「スイートランド」もあった。これらを見た時、今はなき「なんばCITYビックキャロット」の再来かと思い、うれしくなった。「ペーパーボーイ」のネームエントリーを見ていると、「DCC」「ELF」「MEG」などのNG読者おなじみのネームがあった。その時、「このペーパーボーイ、なんばCITYビックキャロットから来たんだな」と悟った。しかし「DCC」の名には驚いた。このネームは、「道頓堀キャロットクラブ」の略で、「プレイシティキャロット道頓堀」は、だいぶ前につぶれたのに……。しかし、妙に懐しかった。俺とナムコの出会いは「道頓堀店」だったのだから……。「俺がレポーターなら、この店レポートしてんのになぁ」と思い、「サンダーセプターⅡ」をPLAYした。しかし一年、たった一年のブランクの間に、こうも腕が落ちるのだろうか? 一面も消せなかった。店を出る時、ほおをつねろうか? と思った。しかしやめた。いくら現実とわかっていても、楽しい夢から、無理に現実社会にもどる必要はない——と思ったからだ。帰り道、「ナムコの直営店が近くに出来たってェことは、東京や、大阪のゲーマーや、ナムコに一歩近づいたんだな」と思った。この日俺は、とてつもない土産をもらった。「夢、希望・愛」という名の…。(道頓堀店の店長の名字は、「つるいけ」っていって、常連や、初めての客にやさしくしてくれたんだよー。店長、カムバーック!!)

大阪府 テクニカル大塚

S子「夢、希望、愛」ねぇー。ナムコのお店やゲームで、そんなステキなものを得ることができるなんて…。キャロットは、本来こんな雰囲気であるべきなのよね、うんうん。でも、モーターマンクラブがナムコの直営店だって、よくわかったね。

今月のアリス

青玉と 黄玉(だけって)をとったアリスは…
C3方向!!
C特大!!
こうなるのだろーか。
しかし次の瞬間思った。細いストローでも大きいシャボン玉はつくれるし こーゆーストローがあるかもしれない。

▲茨城県 安井二美さん(中2)

メ切り直前のNG編集室

▲盛田くん作。(よくNG編集室のこと知ってるよね。)

ロケネット番外編 1

中西店員から ナムコ、NGについて

ナムコとの出会いは、ギャラクシアン、ディグダグ。ゲームセンター自体に通い出したのは、小学5年生の時。きっかけがおかしいんですけど、学校で禁止されてたんで「ほな、行ってみよう」と思ったんです。(笑) 夢中になったら、お金もつぎこんじゃって、一番燃えたのは、ゼビウス。14、15、16面あたりには、泣かされたねぇ。

ゲームを作ることが夢で、今コンピューターの学校に通っているんですが、でも、ここ（PC京都店）でアルバイトをして、営業のおもしろさもわかってきましたね。

現在お店では、イベントの企画やゲーメスト、ベーマガなんかのハイスコアを選択したりしているんですが。やっぱり全国一はチョット…東京に負けていますね。ゲームは個人の遊びですが、先ずコミュニケーションを大切にしたいんです。そして僕自身「優しさ」を大切にした社会人になりたい。

NGへの希望は、読んでいて思わずニヤッとしてしまう夢のある物にしていってほしいということだけです。今だって、2日ぐらいで失くなっちゃうほど、好評ですけど…。

雑貨屋PARTⅢ
源平への熱き想い

▶京都八坂神社で見つけた燈籠。三種の神器に似てない？

期末試験で命拾い？

私がこのゲームと出会ったのは高校2年生の時でした。あのおどろおどろしい画面は、何か人の目を引きつける何かがあるような気がしました。私はこのゲームのとりことなり、友人と共に、どちらが先にクリアするかを競いました。

▶京都市　森沢孝泰

雑誌にあったマップの地名をおぼえ、自分なりのルートを作りました。そして、結果は僕が負けてしまったのですが、その代わりに私にとってあるよい事が起ったのであります。それは、その年の期末試験の日本史のテストで、旧日本地名が出ました。「山城は現在のどこにあたるか」という問題で、私は間髪を入れずに「京都」と書き、その試験は欠点をとらずにすみ、命拾いをしたのであります。現在の私があるのは、このゲームがあってこそ、と言っても過言ではありません。だからビデオくださいっ!!

大阪府　山路智弘

中潟　ラッキーでしたね。実は、私は中学の社会の先生になっていたかもしれないので、こんな話はうれしいですね。

お楽しみ会で源平を！

摂津に行けない……若狭に行けない……信濃でおちる……三首の竜がたおせない……甲斐でやられる……駿河でおちる…。このような苦い思い出がたくさんありました。

しかし、今年の3月27日、ついにクリアすることができたのです。その時、手はふるえていました。源平討魔伝は、僕がクリアしたはじめてのアーケードゲームだったのです。（討魔伝は姿を消しました……。）昨年10月31日に、僕達のクラスで、お楽しみ会なるものが開かれました。その中で、グループで一つ出し物をやることになっていて、我ら「ウルトラ・スーパー・ビッグ・マキシム・グレート・ストロング・ナムコスターズ」は、源平討魔伝をやりました。前の日に、剣、鎧などを作り、当日。一番うけたのは弁慶でした。肩車して二人がやっていたからだと思います。

X68000で、討魔伝ができてうらやましく思いましたが、X68000は高くて買えない…。次はファミコンにも出ることだし、次はぜひ、PCエンジンで！

源平討魔伝バンザイ!!

青森市　松浦宏憲

中潟　私も小学校の時〝宇宙少年ソラン〟をやったんです。知らないでしょうけど。

▲横浜市　阪本英樹

熱き想いわかってくれた？

私は中3の部活が終わった後、それこそ毎日のように、学校の通り道のお好み焼き屋で、友達と源平をやっていました。その中で次のような「技」？が生まれました。

○旋風剣を取ってしゃがみ、「地面を耕す」とほざく。

○「武蔵」のジェネレーターが6つあるところで、上に行き続けると地獄車が大量に出てきて、「ラグビー」になる。さらにねばると、リセットがかかる。

○「鎌倉」で頼朝を追いかけまわすと、頼朝が自爆してクリアできなくなる。

これだけ書けば、私の源平への想いもわかってもらえるでしょう。

富山県　一原雅幸

中潟　お好み焼きで源平ですか…。なかなか、いいんじゃないですか。

ナムコよ、おごるなかれ！

ナムコゲームで特に好きなものを3つあげようとわれたら、まず源平とベラボーマン、次が迷ってしまうがリブルラブルというところだろう。私としては、ナムコの名作3本の中に入れたい。で、どのへんが好きかというと、やはりBIGモードの大キャラ達のやられる時の動きでしょう。あと、横スクロールモードで、龍や魔人を倒すときの気分がいい。

そして、音声合成のすばらしさ。ただ、平面モードと横スクロールモードの小キャラ達を、もうすこしエ夫して欲しかった。ナムコさんは、ここのところ波に乗って絶好調のようですが、「おごれる者は久しからず」おごることのないように。では最後の一言「これで勝ったと思うなよ」

山形市　斎藤丈寛

中潟　その通りです。これで勝ったとは思っていませんので。

今、私は私なりに、音楽としての源平の、ひとつの区切りとして「組曲源平討魔伝」を作っています。何かの機会で発表したいですね。

ロケネット番外編 2
バンバン経営のブティック発見！

京都案内人に連れられて、ばんばひろふみさんのお店に行ったS子。大っきな顔の本物のバンバンに会ってビックリ！　関西では人気のDJなんだってね

▲お店の看板。バンバンか…。なつかしいな。セイヤングの天才秀才バカコーナ好きだった。

京都名物 鴨川のアベック？

▲紙園から五条大橋まで鴨川沿いを歩いたら、たくさんの2人連れが、川を見つめていた？

カルチャーステーション 1

ゲーム音楽を生で聞く！ファミコン原曲音楽会開かれる!!

★スーパーマリオ、ドラクエなど、"名曲"を木管四重奏で……。

電視遊戯音楽会
This is TVgame Music!

去る9月27日と28日の両日、東京・隅田区の「スタジオ錦糸町」で、ファミリーコンピュータ音楽の原曲音楽会が開催された。

これは、ドラゴンクエスト・シリーズの作曲者でもある、すぎやまこういちさんが企画構成したもので、子供達の音楽に対する感受性を豊かにしよう、といったもの。

ファミコン・ソフトの奏でる電子音楽こそが、現代の子供達のオリジナルな音源とさえなっている現状の中で、木管のフルート、クラリネット、オーボエ、ファゴットを使っての4重奏は、ＰＣＧサウンドに近い音色が出せるように、との配慮のこと。

スーパーマリオブラザーズやドラゴンクエストⅢ、ファミリースタジアム等、子供たちになじみ深い曲が次々と奏でられた。ゼビウスの効果音「ピロピロピロピロ……」がフルートで表現された時は、会場がドッと沸いた。それらの名曲に耳を傾ける親子連れで会場は満員だった。その中の一人として、鑑賞した我らがメガテンは、感想を次のように語ってくれたのだった。

演奏はＰＳＧカルテットの皆さん

すぎやまこういちさんと
宮本茂さんの対談風景

サウンド担当者 めがてん

ファミコンの発するＰＳＧサウンドより、この演奏方法のほうが、かえって、しっくりと合っていた曲もありましたね。作曲した方々の意図が妙によくわかったりもしましたよ。

いつもＰＳＧという、生楽器に比べて感情が出にくい音楽を聞きながらゲームをプレイしているわけですが、今回のように生演奏をバックにやったら、ますますゲームに感情移入できるかも？しれませんねぇ。特にＲＰＧにはおすすめかも…。今度もし機会があったら、弦楽4重奏でも聞いてみたいものです。

未来忍者"白怒火"渋谷の路上に出没

私は見た！

渋谷で未来忍者を！

9月17日 土曜日の午後、渋谷の西武周辺を何げなくぶらついていたら、サントリーオールド（お酒はサントリーオールドしか置いていないという、お店の名前です。1月末まで開店）前に異様な物体……。

あっ忍者だ！ 忍者がなんと道行く人に"未来忍者"のパンフレットを配っているではないか。ナムコが初めて作った本格的ＳＦファンタジー映画"未来忍者"が、10月21日～28日、渋谷にて開催される、サントリー東京国際ファンタスティック映画祭に出品されることになり、そのデモンストレーションだったのです。

この日は朝から、新宿アルタで同じく、パンフレットを配ったのを皮切りに、原宿・表参道から渋谷まで、ビデオカーも動員。オープンカーパレードもやったそうな。

白怒火も苦労しているんだね。

お姉さん、一枚どうぞ！

女の子が、「あれっ、こんな所に忍者がいる～～よ！」なんて叫んだり、老婦人が、ツカツカと寄ってきて、サントリーオールドのお店を指差して、「ここには、おつまみがありますか？」と、尋ねたり……。又、パンフレットの類いは、どんなものでも一切、受け取るまいと決めているかのように無視する人がいる一方、わざわざ進路を変えてやってきて、「それ下さい。」と、嬉しそうに受け取っていく人……等、反応はさまざまでありました。

あのカッコイイ、未来忍者スタイルは、映画の撮影に使った、世界で唯一のもの。頭や刀が重くて、首は回らなくなるし、密閉度が高くて蒸し風呂の暑さ、目は汗で曇って見えなくなるし、この日の未来忍者、白怒火の正体＝ナムコ社員、特販課の島クンの苦労は誰が知る……。

社員もこんなに頑張っています。だから、みんな"未来忍者"のビデオカセットを買ってね。きっとだよ！

◆10月号掲載者◆ ゲームズディーン君へ

10月号のゲームズ・ディーン君へそうだね。確かにそうだね。またお兄さん勉強しちゃった。何を勉強したのかって？ だって僕は、ＮＧ読者のタイプ別分類って知らなかったんだもん。逆に言えば、外からはそういうことは見えないってことなんだろうね。教えてくれて有難う。そっか…うんうん。納得。

"井の中の蛙"という言葉に、どうも悪いイメージを持っているようだけど（まぁ当り前だよな）そうでもないと思うよ。井に、まわりの人達も引き込むパワーがあれば、そのパワーを蛙が出していれば…ね。

幼い読者は純粋だから、その純粋さを失わないように、見守っていかなくちゃならないんだろうね。この思い、ゲームズ・ディーン君の文面から、ビシバシ伝わって来るよ。

うん、元気新聞のスタイルを戻すという意見には賛成。だけど、今の討論の場を消し去るのは、あまりにも勿体無い。もっとじっくり考えられるように、ＮＧは隔月刊でページ数も増やしてくれたら良いと思う。

ゲームズ・ディーン君、リアクション有難う。それが一番嬉しい。

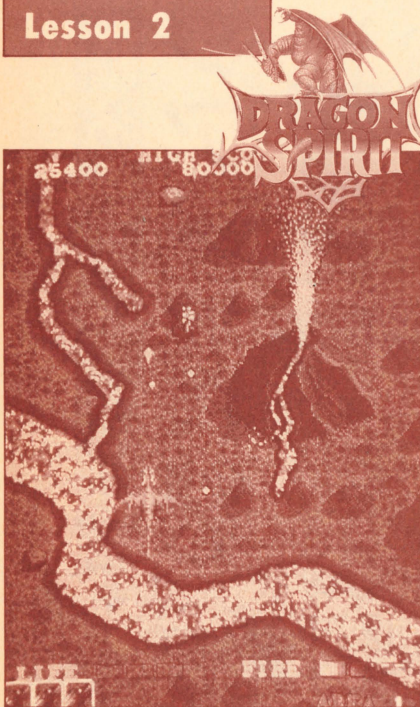
スミス・サリバンの弟

English Express

Hellow! How are yow、今月もevery bo-day元気してるかな? 前回ですでに、英語に対する恐怖もなくなったと思うから、今回はちょっとLevelをUPしてみようかな!? モタモタしてると落ちこぼれちゃんから、しっかりStudingしてくれヨ。

Have a niceドラゴンスピリット!!

Lesson 2

第2回目は、いよいよドラゴンスピリットの登場さ。今や〝ドラスピ〟と言えば、万国共通の人気を誇る、究極のゲームなんだぜ。てな訳でストーリーを英語で話せちゃえば、ちっとしたもんさ、まずはチャレンジ!!

A young, crafty soldier Amul is selected to rescue the princess and destroy Zawell. In praying to the gods for strength and cov-rage, he points his sword high toward the heavens. Suddenly he is transformed into an all-powerful blue dragon, bestowed with special powers.
The demon has instructed nine of the mig-htiest beasts to stop Amul before reaching his goal. Do not underestimate this soldier …… he has the Dragon Spirit!

Words

- Crafty→Cleverに意味が近いかな。
- rescue →救出する。
- sword → [so:rd] RPG をやってる人はわかるよね。剣。
- transform →変身する。
  cf, Jimmy is transformed in to a fly(ハエに変身した)
- instruct →導く。
- underestimate →みくびる。

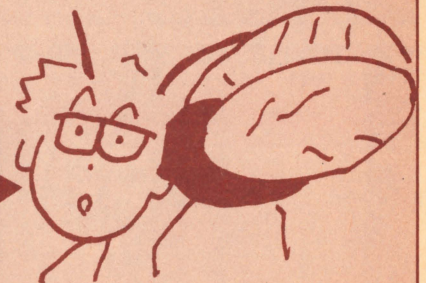
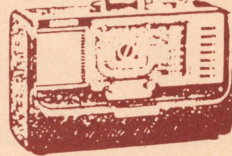
■JAPANESE 和訳

若き賢者アムルは、王女を救出し、ザウェルを倒すために選ばれた兵士である。剣を天に仰ぎ、神に力と勇気を与えよと祈ると、突然、彼の姿は全能なる青龍に変わり、神から〝神力〟を賜わった。
(ザウェルの)魔王は、9匹の獣の強敵をあやつり、アムルの行くてをはばもうとする。アムルをみくびってはならぬ。彼は青龍の魂を援かった雄者なのだ。

■EXPLANATION

ウーン、さすがにNative Speakerのつけたコピーだけあって、アムルの変身シーンが生々しく伝わってくる。頭の中にあのシーンが浮かんだかい? 単語や文法も単純だよ。あえて言えば、In pr-aying――、っていう文章くらいかな。~するやいなや、~。っていう意味だよね。これでおもしろい文章をいっぱいつくってみるといいね。

ジミーのTalking

ジミーの友達のアメリカンギャルBeth(ベス)は、ゲームが大好きなんだ。それもシューティングマニアときてる。彼女もドラゴンスピリットが大好きなんだけど、アメリカ人は少々残酷なのかナァ、OOOO。Oウルフとか、R/サンダーとか、ピストルでメチャクチャ撃ちまくるゲームの方が好きみたいだ。そういう時の彼女は、もう狼のような目をしてるから、ジミーはもうゾーッと背筋が寒くなっちゃう。女ってコワーイんだな。
さあ、今月からクイズをやるぜ。次の日本語を英語に訳してジミーまで送ってくれよな。
「ゲームセンターに入るやいなや、ジミーは、ナムコのニューゲームを始めた。」簡単、簡単、そいじゃSee you later!

斉藤洋美のラジオWAアメリカン ラジアメ通信

ラジアメ全国ふれ愛キャンペーン in 宮崎

下の写真を見てごらん。人口300人などとうわさされる宮崎に、こんなに人がいたなんて、驚きだね。なんと、総勢480名ものリスナーが参加してくれたんだ。よく、アーチストなどの間で、宮崎で成功すれば、日本全国どこでも成功するといわれるくらい、シャイな宮崎人なのだが、ラジアメふれキャンでは、大いに盛り上がってしまった。今後のイベントも期待できるぞ！ とスタッフ一同大喜び。

ビデオ、未来忍者のプロモーションで原作者北原氏が兵士に。

「よう来やりもした、我が宮崎へ」という看板を掲げて迎えてくれたリスナー達。

ラジアメ・放送時間(30分)

局	曜日	時間	局	曜日	時間
北海道放送	日	24:00〜24:30	東海ラジオ	日	26:15〜26:45
青森放送	日	22:30〜23:00	和歌山放送	土	24:00〜24:30
東北放送	日	22:00〜22:30	ラジオ大阪	土	20:30〜21:00
茨城放送	月	23:00〜23:30	中国放送	日	24:00〜24:30
TBSラジオ	日	24:30〜25:00	西日本放送	日	22:15〜22:45
新潟放送	土	23:30〜24:00	南海放送	日	22:00〜22:30
信越放送	土	24:00〜24:30	RKB毎日	日	24:00〜24:30
北日本放送	土	22:30〜23:00	熊本放送	日	23:30〜24:00
静岡放送	日	22:00〜22:30	宮崎放送	土	23:30〜24:00
山陰放送	日	22:00〜22:30	長崎放送	日	21:30〜22:00
北陸放送	日	24:00〜24:30	山形放送	土	23:00〜23:30

◆募集◆

ナムコ・ラジアメX'masパーティ

入場無料

63年12月11日(日)
3時開場／4時開演
7時閉会予定
東京都千代田区
九段会館大ホール
●地下鉄東西線・都営新宿線「九段下」駅下車、徒歩一分
内容▼ゲームミュージックコンサート／抽選会プレゼント／チャリティオークション／クイズやゲーム等楽しいクリスマスパーティ

入場には整理券が必要

行きたい人は、11月末まで、左記の所へハガキで申し込んでください。抽選で1000名様ご招待！

〒146
東京都大田区多摩川2─8─5
株式会社 ナムコ
X'masパーティ係

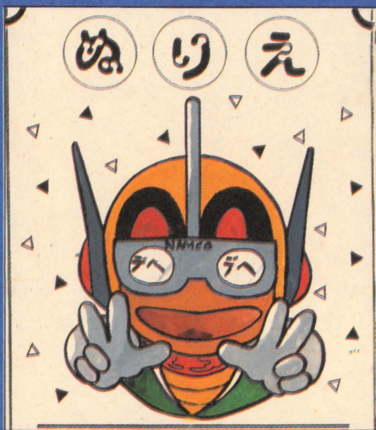
「絶対に行きたい！」という人は、そのHOTな気持ちを書いてください。

芸術の秋 ART作品発表報告!!

ベラボーマン メルヘンメイズ ぬりえ大会 二荒キャロットハウス 発表！

▲矢部 修くんの作品

▲中川朋季くんの作品

山田店長です

▼ぬりえ大会作品展示場の様子。いずれも劣らぬ力作ぞろい。

◀たくさんの人が参加してくれたぬりえ大会。おかげで力作が集まりました。書いてくれた人ありがとう。

ドラゴンスピリット・メタルフィギュア作品コンテスト 発表！

高橋フィギュア名人よりコメント!!

▲梶 宗幸くんの作品

自分のイメージで作っている所がベスト。首の延長と足の延長もなかなか効果的ですが、もう少し肉付きが良い方がいいのでは？　色はとてもきれいで、黄色いブラシが効果的でした。やるじゃない！

◀長村琢也くんの作品

塗装の美しさに感激。全体的に落ちついたトーンと、ていねいな表面処理もGOOD。スミ入れも非常に効果的です。欲を言えば、ツメとキバの塗装にもう一工夫を。次はザウエルにも挑戦して下さい。澄みきった青色が、ドラスピの世界観にバッチリ合ってるね！

NGより 今月のイラスト

▶まずは、しのぶ君のバラデューク。色のトーンに気を配ってるね。次にくつねぎ君のドラスピ。アリーシャ姫の微妙な表情が上手ネ。

◀大石 忍くんの作品

◀SRM・KUTSUNEGIの作品

ナムコットニューゲーム

新作ファミリーコンピュータ用ソフト一大公開！

秋深し

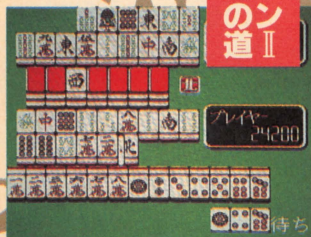
隣りもゲームをする人ぞ！

プロ野球ファミリースタジアム88

ファミリーマージャンⅡ 上海への道

キング オブ キングス

12月上旬発売予定　5,900円（予価）

壮大なる歴史ロマン！王の中の王はキミだ！

ファンタジックな世界を舞台にキミが一人のキングとなって、敵王国を倒し天下統一を目指すウォーシミュレーションゲーム『キング オブ キングス』の登場だ。

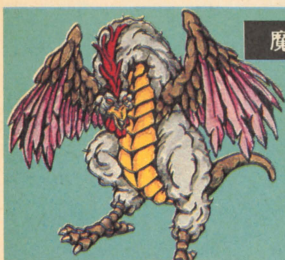
このゲームのキーポイントとなるのは、マップ上のすべての城、町を占領して、敵のキングを倒すために、キミが13種類の個性的な傭兵キャラクターをどう使いこなせるか、に掛かっている。

登場するキャラクターは敵を含め全部で24種類。速く走れる者、空を飛べる者、陸や水中に向いている者……さまざまな特徴がある上に、種族同士の力関係もある、ときてるものだから、知っておかなきゃならないことばかりで、本当にもう、大変なんだから……本当だよ。

そんな訳で、キミだけにこっそり、キャラクターを紹介してしまおう。知っておいて損はないと思うけどな……。

死者の世界より蘇ったスケルトン。動きがスローモーな上、聖職者には極端に弱い。

キャラクターに大接近!!

魔族

コカトライス
本来はドラゴン族だったのだが、今では魔王・ルシファーのペットとして、魔族に加わった。毒の沼や毒の砂漠に潜んでいる。

ルシファー
アトランティス大陸の支配を企てる魔族の王。キングと同様の能力を持つ。4つの身体をそれぞれ各地の城に配備させている。

王族

キング・ロード
妖精族、ドラゴン族を支配する、この物語の主人公。ガードと呼ばれる近衛兵達と行動を共にし、高い戦闘能力を誇る。兵を雇えるのは彼だけだ。

パワーでは圧倒的強さのジャイアントだが、足のあるナイトがどんな戦法をとるか？

ドラゴン族

ワイバーン（傭兵）
最高速を誇る空の王者・飛龍。契約金は高めだが、移動力を生かして縦横に活躍できる。空を飛ぶ敵に絶対的な強さを持つ。

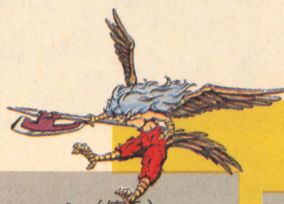
リザードマン（傭兵）
突進力、攻撃力はゴブリンと類似している。しかも、駿足で体力もあるので、中枢として働いてくれるだろう。泳ぎも得意。

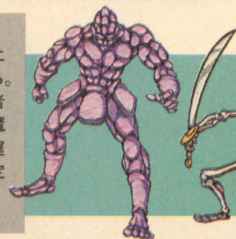
ドラゴン（傭兵）
絶対的な強さを誇る、最大最強のモンスター。攻撃、防御ともバツグン。しかし、他のドラゴンに比べ移動が遅いのが難点。値段も相当なもの。

サーペント（傭兵）
海、川での戦いで大活躍。素早い移動力と攻撃防御は、並の強さではない。しかし、地上では能力は半減してしまうので地形を考えて使うべきだ。

人族

ファイター（傭兵）
戦闘力は最も低いが、町の占領にはなくてはならない縁の下の力持ち。町を占領すれば、補給基地として戦略上有利になるので彼らを有効に働かせれば、役に立ってくれる。

ナイト（傭兵）
高速の騎馬武者軍団。突進による攻撃力はまずまず。また、レベルアップに伴い、シルバー・ナイト、ドラゴン・ナイトと、より強力になる。

モンク（傭兵）
聖職者の修行を始めたばかりの修行僧。2種類の特殊魔法を使いこなす。プリースト、ビショップと成長し、レベルアップしていく。

ソーサラー（傭兵）
魔術師としては駆け出しで、戦闘能力はかなり低い。特に人間タイプの部隊に弱いのが特徴。メイジ、ウイザードと強くなっていく。

ゴーレム
モンク系の聖職者によって生みだされる。粘土の巨人に聖職者が命を吹き込んだ魔法の戦士。動きは遅いが、戦闘力は安定している。しかし、聖職者には弱い。

スケルトン
ソーサラー系の魔法使いによって生みだされる。死者の世界より、魔法使いによって呼び戻された、ガイコツ戦士。攻撃力はないが、ダメージは受けにくい。敵の足止めに最適。

魔法と剣を使い分けて、世界を統治できるか？　ロードの頭脳が鍵を握っている。

妖精族

ハーピー（傭兵）
速き者という意味の名前を持つ鳥人間。その名の通り空を自在に駆け巡る。ゴブリンを見つけると餌食とばかりに襲い掛かる。

ゴブリン（傭兵）
妖精界の下働き。醜い姿の小鬼だが、キングに忠誠を誓っている。空から襲ってくるハーピーには、からきしだらしない。丘陵作戦向き。

グリフォン（傭兵）
鷲の頭と、力強い翼と、ライオンの体を持つ。馬が好物なので、ナイトなどが恰好の餌食になってしまうが、大型モンスターは苦手。

ジャイアント（傭兵）
妖精族の巨人。地上の敵に対し、持っているこん棒を振りかざして痛烈な一撃を与える。動きは遅いが、ファイターの護衛として頼りになる。

エルフ（傭兵）
妖精族の戦士。空を飛ぶものに対して威力を持つ弓を巧みに操る。足が速く、森林でも素早い行動がとれるが、ゴブリンの突撃に力を発揮できない。

12月下旬発売予定　4,900円（予価）

ジャパンリーグが再編成され、新たに14チームとなって帰ってきた。ファミスタ87も捨てがたいが、ここは心機一転、新たなチームに挑戦状を叩きつけるのも悪くない。戦力、人材もアップ。しかも、より人間臭くってリアルさ満点。こりゃー発売日を指折り数えて待つっきゃないね。

新生ジャパンリーグは14球団が激突!!

テクニックはもち論、試合運びも勝利へのキーポイント。今回は、代打やリリーフに加え、1～8番の先発バッティングオーダーの組み換えが可能。ピッチャーも6人に増え戦力アップだ。先発バッターの内2人だけ、好調選手がいる、ってのがまた驚きだね。しかも、その日バッターボックスに入るまで、誰か分からないなんて泣かせる。

そして試合を盛り上げてくれる応援も、7回の攻撃時に入り、それに負けないくらい選手も力を入れて打っちゃうから、試合も大いに盛り上がるぞ。

球場も4タイプ『どうむ球場、ろっこうさん球場、しゃちほこ球場、かせんじき球場』と揃って、好みのものを選べるんだ。それぞれの土地柄もあるから、勝負の行方も時の運？かもね。

さらにビックリなのが、チームをひいきできるんだ。キミが気に入ったチームをひいきすれば、打撃も守備も思いのまま、エラーの少ないガッツのある動きをしてくれる。

チームエディット機能を使って、自分のチームを作り、監督にも成ってしまおう。5割打者のスーパープレーヤーもOKさ。もー、待ちどうしいったらありゃしない。

チームエディットモードでは、制限内でのデータ変更は可能。

先発ピッチャー4人。リリーフ2人と投手層は広がった。

広い球場で走る野球をするか、狭い球場で打撃戦にするか…。

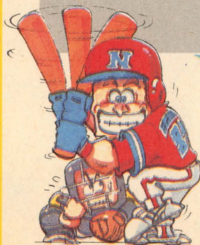
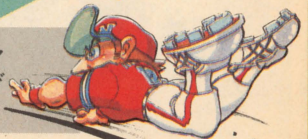
打順の入れ替えは実戦そのもの。相手の先発によっての入れ替えも作戦。

データ解説

■登録チーム名
Gガイアンツ・Tタイタンズ・Lライオネルズ・Dドラサンズ・Bブラボーズ・Buバッカルーズ・Cカーズ・Hホーネッツ・Fファイヤーズ・Wホイールズ・Oオリエンツ・Mメジャーリーガーズ・Sスパローズ・Nナムコスターズ（チームエディットでチーム名を入力するとYになる）

■球場
どうむ球場………屋根付き。最も広くホームランが出にくい。守備も大変。（両翼110mセンター120m）
ろっこうさん球場………両翼にあるラッキーゾーンが特徴（91m・120m）
しゃちほこ球場………前ピッカリ球場と同じ広さ。（90m・118m）
かせんじき球場………河原にある練習用グランド。かなり狭いためにホームラン続出の可能性もあり。（85m・110m）

■モード
1Pモード………他の13チームと対戦し、全勝すれば優勝。パスワードは無くなり、負けても続けて他チームと対戦できる（ただし13連勝が優勝）。
2Pモード・WATCHモード………7戦勝負で、先に4勝すると勝ち。TEAM EDIT………オリジナルチームを作り、各モードで楽しめる。

ファミリーマージャンII

上海への道

11月25日発売

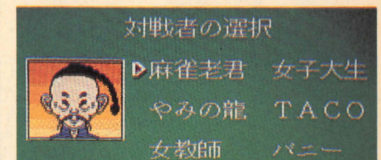
4,900円

蘇った麻雀 本場中国で武者修行

ファミリーマージャンが発売されて1年。もう、すっかりキミ達の間に根付いたマージャンゲームだが、初級編にはもう飽きちゃった、なんて嘆いているんじゃないかな。師匠もすでに倒し、もはや実力ナンバーワン、好敵手はいないか？ と腕を磨きたい、そんなキミのために、レベルアップマージャンが蘇ったのだ。モードは全部で3種類。どれもこれも、グッドな出来だから、ついつい筆も甘くなって、キミ達に教えちゃうんだよな、おもしろさの秘密を……。

実戦麻雀

相手は6人いるが、弱いヤツには用はない。ライバルはただ一人、麻雀老君だ。久々の興奮に牌を握る手が震えることうけあい。

沈黙が続き、打牌の音だけが、シーンとした部屋に響く。残されたチャンスはこの一局しかない。手持ちの牌は最高だ。「立直」老君の顔から笑いが消えた……こんなシチュエーションもいいもんだよね。バラエティに富んだ相手とオーソドックスに、半荘で勝負。でも、軽く腕だめしだなんて思わないほうがいいかもね。

対戦者の選択
▷麻雀老君　女子大生
やみの龍　TACO
女教師　バニー
プロフィール
職業不明、独身、本場中国で麻雀一筋50年、笑った顔の向こうには鬼の様なロンが待っている。

老君、首を洗って待ってろよ。

世界一周クイズDE麻雀

幸福を呼ぶと言い伝えられる、4つの「大亜一筒」はどこに？ 麻雀秘宝館から盗み出された「大亜一筒」を求め、世界へ飛び立つのだ。

情報を得るために各地で牌を打つなんてちょっとした007気分だよね。しかも、得点が旅費になるので負けるわけにはいかないシリアスもの。

しかし、抜け路もあるんだよ。毎回出題されるクイズで得点を稼ぐことも可能。どこかでやっているクイズで世界横断みたいなもんさ。知性のない者に勝利はない！

1回に1000点は痛いが、どうしてもここで上がりたかったら、時には、度胸も大切に。

回答時間は10秒。落ち着いて、答えれば8000点のボーナスが。それにしても、勉強になるなぁ。

麻雀グランプリ

前回のグランプリチャンピオンは、名誉チャンピオン老君との対戦直前に行方不明に……。

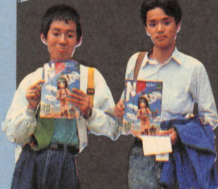
そのチャンピオンとは、実は私(キミ)の肉親なのだ。その手掛かりをつかむために、今回の大会で優勝して、老君を倒さなくてはならない。サスペンスタッチのストーリーと、本格派麻雀に、もう大変なんだから。時には大胆に、時には繊細に、君の冷静な判断が勝負のカギになるかもね。もう、迷っている暇はない。「立直！」

ゴールドを得るために、さしうまで勝負だ。財を成すためには、大きな勝負もしなくちゃ

こーんなキュートなチアガールの応援もあるんだもの、何が何でも勝ちたい、よね。

LOCATION NETWORK

▲京菓子
和菓子の原形はやはり京都。茶道の宗家も京都。洗練された美しさだね

▶五条大橋
ここで弁慶と義経が戦かったんだよねぇー。

▲京都案内人
今度来る時は、嵯峨野、嵐山あたりまで行きたいわね

ビックキャロット 京都店

営業時間 9:00～24:00
☎075-211-4429
京都市上京区河原町今出川下る梶井町447-14

京見物の見どころに加えたい新しい出会いが待ってるかも

名庭を眺め、情緒豊かな街並を歩き……充分京を味わったと思う頃、ホラ、ゲームが恋しくなってきたね。京見物のシメはこのお店で

よー来たなあ、京都へ

▲銀閣寺
わび、さびを探るつもりだったが、人が多くて

▼哲学の道
琉水沿いに石畳が続く。徳は道から生まれるとは老子の言葉

▶銀閣寺を囲む緑
葉っぱの緑がまぶしい。後、一カ月もすれば、鮮やかに色づくはず。

修学旅行で来た子供達に会うのがうれしいね

まだまだ若い店です。開店して4年。私が店長になって3年ですから、フレッシュさが売り物ですかね。

京都はゲームセンターの多い所ですよ。学生の町だからなのかも知れませんが、競合店に負けないようにスタッフとお客さんとのコミュニケーションを大切にしてるんです。アルバイトもすべて常連上がりだから、店に来る子供達とも、気持ちが通い合うんでしょうね。

風営法の問題なんかも一時話題になっていましたが、うちの店では、ほとんどが常連さんなので、顔なじみだから悪いことは出来ないみたいですね。それにスタッフが常に目を光らせているので、品行方正な代表みたいな店ですよ。

場所柄、修学旅行の生徒達も「ここが、あの、ナムコのビッグキャロットだ!」みたいな感じで思いでに来てくれたりするのが、とっても嬉しいですね。後、全体の70パーセントを占めているのが、予備校生なんです。ですから2年も3年もここに通って来てると、「まただめだったな」なんて、みんなにわかってしまうんですよ(笑)。

ともかく、誰もが楽しんでくれる店にしたいんですよ。ゲームだけの繋がりじゃなくて、もっと人間ぽいところまでね。その一環として、ここでコンサートを開いたり、ボーリング大会をやったり……。

みんな私の大切な子供達ですから、ふれあいを大切にしています。でも、厳しすぎて怖がられてるみたいですよ(笑)。

カウンターが配置されているのもいいでしょう? ここで、妙にくつろいでいる人もいるくらいなんです。お金が無くても、雰囲気を楽しみたい時とかにはいいんじゃないですか。ゲーム音のBGMを聞きながら、遊んで行く子もたまにいます。それも一つの楽しみ方だと思うので、歓迎しますよ。

▲映画の撮影場所にも
なんと、あの「恐怖のやっちゃん」のゲームセンターはここだったのだ。

▲常連のみなさん
学校の帰りは、ここに寄っていかないと、調子が狂っちゃうんだって。

谷森店長

常連の岩崎くんこっち向いて!

受験で一時離れてたんですけど、無事大学にも合格出来て、カムバックしました。今は毎日来てます。
やっぱりファミコンと違うところは、友達が出来るところで……。
ここはね、店員さんと常連がとっても仲がいいんですよ。でも逆を言わせてもらえるなら、もっと初顔さんにも積極的に声をかけてあげてほしいですね。
特に居心地がいいのは、カウンターがあるからでしょう。落ち着きます。僕がナムコを好きなのは常に、からのスタートでいい物を作ろうと新しいゲームの開発をしているでしょう。他のメーカーは焼き直しみたいなゲームを化粧直しだけで出してますからね。本当にナムコには、期待しています。結構みんなそう思って信頼しているんじゃあないですかね。NGに関しては、言うことありません。最近は手に入り易くなって来ていますしね。通信販売やらなんやら……。僕が一番熱中していた頃なんか、仲々読めなくて、悔しかったなぁ。今はここに来れば手に入るので、毎月読んでますよ。実は、今日もNGが取材に来るっていうんで、張ってたんです(笑)。最後に、一度だけでいいから、自分のゲームを作ってみたい。

長期アルバイト大塚くんでーす

ここのお客さんは昔から、ゲームに命をかけているような人が多いんですよね。例えば、ちょっと古い話なんだけど、今でも語りつがれてますね。ロードランナーの伝説なんて、今でも語りつがれてますね。
敵を殺して、どの位置から出現するかも計算するんです。そして、ホ・ーナーズのタイミングに合わせてほ・って……2万点取ってしまったという……。半殺しだと得点にならないから、そうするタイミングで穴を掘って、ドカンとしてしまう、タイミングだけが勝負の要ですね。乱数表が発表される前に1Pの乱数表が出ていた、という神業もね……。
あの頃の人達って、パワーがありましたよ。ひたすらハイスコアを目指して、それにあきたら人をびっくりさせるような業を生み出す。スコア狙いと芸に走るタイプは反比例の関係で、どっちかがすたれるともう一方がはやるんです。面白いでしょう? ドクターキックで11億なんてとてつもない記録を作った人もいたなあ。ゲームは、将来的には、パソコンが伸びてくるんじゃないですか。MSXよりは、たぶんもうかるんじゃないかと思いますけど。

京都探求 わび・さび

▶五条大橋の欄干のドアップ。うーん、迫力があるねぇー。

八坂神社の丹塗りの鳥居。ハッとするような鮮やかさだね。

銀閣寺の砂盛り。接着材で固めてあるかも…。と触れるとしっかり指跡が。

▲ビックキャロット京都の店員さん
ここで働く人は皆、ゲーム好きな人達ばかり。話かけてごらん。すぐ、友達になれるから…。

▲飲食販売コーナーで微えむ吉岡店員
お腹がすいたら、肉マンあんマンを食べて腹ごしらえを。となりにあるカウンターでぱっくり食べよう

▲京都のゲーマーはんたら
気のせいか、思いこみか、京都は線の細い男の人が多い。繊細な感じ？　気のせい、気のせい……

次号のロケーションネットワーク予告…10月30日(日)に熊本のパーツボックスへ行きまーす。熊本のみなさん、遊びに来てね！何かおもしろい企画を考えて、S子を驚かして…。ひょっとしたら、29日(土)から行くかもしれないからね。よろしく…。(S子)

NG

ファンアンケート

次の質問にお答えください。

①今月のNGでおもしろいものを１つ選び、その理由を書いてください。
②今月のNGでつまらないものを１つ選び、その理由を書いてください。
③NGの発行は今まで同様月刊がいいですか？ それとも隔月、季刊がいいですか？
④これからのNGに期待すること、やってほしいことを教えて！

アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で下記のものをプレゼントします。宛先/ファンアンケート⑪係、〆切り11/1

ホンニールパートより
ゲームカタログ（１名）

OH.！ちゃんより
バイク用ステッカー（１名）

ソーム課蔦太さんより
オルゴール・曲ヘイジュード（1名）

吉富店長より
うる星〇つらグッズ（26名）

ファンアンケートプレゼント
ナムコ寮からの贈りもの

いえん より
指示棒（１名）

ナムコランド高橋店長より
関東道路マップ（１名）

総計**50**名様

取材にいってもただでは帰らないS子。ほーら、こんなに集ったよ。中には自分の青春とオサラバするために全てを、廃品回収…いえ、プレゼントに出してくれた人も…。全部、本人のサイン付き。

キョンシーより
おとぼけ写真付ゴキブリホイホイ（１名）

がんの介より
セイント〇矢９巻（１名）
ジクソーパズル（１名）

清水大明神より
本場ディズニーワールドボールペン（１名）
キャラクターバッチ（３名）

やなぎい より
写経用紙（１名）
ウイ・アー・タイムのＬＰレコード（１名）
W・マイケルの手（１名）

サービスセンターお古さんより
シティー〇ンター15巻（１名）
ラジアメシャーペンシル（２名）
a－haのCD（１名）
コイン（２名）

犬さんより
ギャラクシアン筐体パネル（１名）
パックマン筐体パネル（１名）
御用だ！（１名）

月刊NG 11月号
●
昭和63年11月１日発行
（毎月１回１日発行）
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
東京都大田区矢口2-1-21
☎ 03－756－2311（代）

STAFF FROM

■やれば出来るじゃない！ それが実感。いろいろ手伝ってくれた人、どうもありがとう。ファンとはありがたきもの。え、ファンじゃなく読者だって？ こだわるなぁー（S子）
■我が子永里加の成長ぶりには驚くべきものがある。月齢６カ月の彼女は、手にするものは何でも口に入れたがる。只今のお気に入りはスリッパだ。（ウニ）
■NGスタッフは、あらゆる障害にもめげず、がんばっています。はげましのおたよりを待っています。（高島）
■秋の実りに感謝するハロウィーンは、10月31日です。かぼちゃやおいも…今年もおいしく食べれて、幸せな私です。（望月）
■最近クロスワードパズルに凝っています。縦、横ドンピシャにマス目が埋まった時の快感。ついつい夜ふかしをしてしまいます。（森）

NG編集室の住所が変りました。
新住所・〒146 東京都大田区矢口２－１－21

もう、感激!! Racky
1988.10.30.(Sun)

子供達の笑顔が、最高の発憤剤になりますね

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

小西秀樹

HIDEKI KONISHI

ロボットおじさんこと、小西さんの登場です。昭和59年にNSビルにて開催されたバボットのロボットショーを始め、数々のイベントを手掛け、子供達とロボットのかけ橋となった小西さんが次に提供してくれる物とは……!?

キャラクターの楽しさと合わせて小西さんの演出もショーの見せ物。

手作りの全国縦断は刺激的でした！

ナムコのロボットブームを築きあげた小西さんの登場です。小西さんが入社された昭和54年頃は、ロボットのイベントの走りでしたね。

「そうですね、54年に入社してから2年間ぐらいは、ロボットと一緒に全国縦断でしたよ(笑)。1カ月地方を回って帰って来たと思ったら、1週間後にはまた次の出張へ……って感じで、一カ所に腰を落ち着ける暇も無い程でした。」

具体的に仕事の内容は？

「一言で言ってしまえば、デパートや遊園地で子供達相手のイベントを行う、ってことです。しかし、ロボットを持って行ってハイ、終わり。じゃあ無いですからね。ともかく大変でしたよ。現場でロボットが壊れちゃうことなんかも時々あって、随分肝を潰しました。今でこそ本社に電話一本さえすればすぐに壊れた部品の補充がありますけど、当時はそうはいかなかったですからね……。まず、部品の調達から始めて、一晩中油まみれになって修理したこともありました。うーん、特に手が掛かったのは、ロボットサーカス全般ですか？　あいつらには本当にてこずらされました。」

投げ出したくなったことはありましたか？

「それが、不思議とないんですよ。まず事業課に配属になって、見るもの聞くものすべてが新鮮で刺激的だったせいもあるんでしょう。ともかく毎日が充実していました。

さっすが、バイク歴15年の貫禄。様になってますよ。

人の繋がりのあるイベントが出来たら

当時のエネルギー源は？

「ナムコの看板を背負って、会社のイメージアップの一環として活動しているという確信を持ち続けたことと子供達と実際にふれあえたってことですか…。子供達が小さな手を叩いて、顔をほころばせて喜んでくれているんですよ……。もう、どんな疲れや苦疲も吹き飛んじゃいますよ。」

いいお話ですね。しかし、現在は営業企画課に移られて、少し寂しいのでは？

「どうでしょう？　しかし、今の仕事内容も、あらゆる層、業種の人と会えるという面で、ものすごくプラスになっていますね。多くの人とコミュニケーションを計れ、情報交換が出来て幸福です(笑)。」

では、入社されてから現在まで、毎日が充実していると……。

「はい、人間が好きな人にとっては最適な職場ではないでしょうか。」

では、今後の目標を教えて下さい。

「そうですね、今の子供って手先は器用だけど、本来の情緒面が鈍くなってきているように思えるんですよね。僕らの子供の頃って遊びは自分で見つけるものだったでしょう。それが今は、手を延ばせば何にでも届く状態ですよね。ちょっぴり悲しい気がします。ですから、見せるだけでなく、誰もが参加できるような、コミュニケーションの広がりのあるイベントを企画したいですね。いうなれば日本の祭りみたいな、参加してくれた人達の横の繋がりの持てるイベントの原点のような物を是非やってみたいです。」

事業課から営業部へと、対人相手の仕事を続けていらっしゃる訳ですが楽しい事ばかりではないようにも？

「ストレスは溜めないのが鉄則ですが、来るな？と感じたらオートバイで思いっきり走るんです。後は、会社の野球チームに入っていて、火・金曜日は4時半起きで頑張ってます（笑）。」

つくば博のイメージマスコットの星丸くんもナムコ製だったのだ。

小西秀樹　プロフィール■昭和29年12月16日、東京都生まれ。射手座、B型、昭和54年入社。事業課勤務時代は数々のロボットと共に日本中を回り各地にナムコの名を知らしめる。現在は、営業企画課で全国にナムコのお店を作り、多くのファンを獲得することに精力を注ぐ毎日。

月刊NG
No.25
昭和六十三年十一月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第十一号通巻二五号
編集人 杉本郁子
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2−1−21
株式会社ナムコ
電話（756）二三一一
一五〇円